



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS  
ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE  
SAN MARTÍN – 2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA  
BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL  
ORCID 0000-0002-0067-238X**

**ASESORA  
TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS  
ORCID 0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE, PERÚ**

**2023**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0257-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **13:30** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO** Miembro  
**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Miembro  
**Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE SAN MARTÍN - 2023**

**Presentada Por :**  
(2007122026) **BURGOS MUNDACA AYDE MARIBEL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO**  
Miembro

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Miembro

**Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE SAN MARTÍN - 2023 Del (de la) estudiante BURGOS MUNDACA AYDE MARIBEL , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 04 de Octubre del 2023

---

Mg. Roxana Torres Guzmán  
Responsable de Integridad Científica

## **Dedicatoria**

En primer lugar a Dios por concederme la vida y la salud así mismo por concederme la oportunidad de formarme como profesional, a mis padres, esposo e hijos por su apoyo incondicional que me brindaron durante el desarrollo del presente estudio.



## **Agradecimiento**

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por los conocimientos brindados durante mi formación académica profesional.

A la directora, maestras, niños y niñas de Institución Educativa de Sacanche, por brindarme las facilidades durante el desarrollo de la presente investigación.

## Índice general

Carátula .....	i
Jurado .....	ii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice general .....	vi
Lista de tablas .....	ix
Lista de Figuras .....	x
Resumen .....	xi
Abstract .....	xii
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
I. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. A nivel nacional .....	5
2.1.3. A nivel Local .....	7
2.2. Bases teóricas .....	8
2.2.1. Los juegos didácticos .....	8
2.2.1.1. teoría socio cultural del juego .....	9
2.2.1.2. Los juegos didácticos y su Clasificación.....	10

2.2.1.3.	Características de los juegos didácticos .....	11
2.2.1.4.	Objetivos de los juegos didácticos .....	13
2.2.1.5.	Los juegos didácticos y su secuencia didáctica:.....	14
2.2.1.6.	Los juegos didácticos en el nivel inicial.....	15
2.2.1.7.	dimensiones del juego didáctico .....	16
2.2.2.	El aprendizaje en el área de matemática.....	19
2.2.2.1.	Teoría del aprendizaje constructivista.....	21
2.2.2.2.	Enfoque del área de matemática.....	21
2.2.2.3.	Competencias del área de matemática .....	22
2.2.2.4.	Logro de aprendizaje en el área de matemática .....	23
2.2.2.5.	Papel del docente y del estudiante durante el juego didáctico .....	23
2.2.2.6.	Relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática.....	24
2.2.2.7.	Dimensiones .....	24
2.3.	Hipótesis .....	27
II. METODOLOGÍA.....		27
3.1.	Tipo, nivel y diseño de la investigación .....	27
3.2.	Población y muestra.....	28
3.3.	Definición y operacionalización de variables.....	30
3.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos .....	38

3.5.	Método de análisis de datos.....	39
3.6.	Aspectos Éticos.....	40
IV.	RESULTADOS .....	41
V.	CONCLUSIONES .....	54
VI.	RECOMENDACIONES.....	55
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	56
	ANEXOS.....	61
	Anexo 01 matriz de consistencia.....	61
	Anexo 02 instrumento de recolección de información.....	65
	Anexo 03 Validez del instrumento.....	66
	Anexo 04 Confiabilidad de instrumento .....	72
	Anexo 05 Consentimiento informado .....	73
	Anexo 06 documento de aprobación para la recolección de la información .....	75

## Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la población de la Institución Educativa de Sacanche , Región San Martin.....	29
Tabla 2 Muestra de la de la población de la Institución Educativa de Sacanche, Región San Martin.....	30
Tabla 3 Titulo los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa de Sacanche, Región San Martin.....	32
Tabla 4 Baremo para determinar el aprendizaje en el área de matemático .....	39
Tabla 5 Nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test .. .....	41
Tabla 6 Calificaciones en el área de matemática en los alumnos de 5 años.....	43
Tabla 7 Nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pos test .....	45
Tabla 8 El aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test y pos test .....	47
Tabla 9 Prueba no probabilística de Wilcoxon .....	48

## Lista de Figuras

Figura 1 Nivel Porcentual de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test.....	42
Figura 2 Calificaciones porcentuales en el área de matemática en los alumnos de 5 años .....	43
Figura 3 Nivel porcentual de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pos test .....	46
Figura 4 Porcentualidad del aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test y pos test.....	47

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar en qué medida el taller de experimentos mejora el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología en niños de cinco años de la I.E. N° 252 Tabalosos, San Martín – 2023 observando la problemática en los estudiantes. La falta de recursos educativos y las escasas estrategias didácticas por parte de los docentes se consideró el siguiente enunciado ¿de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa de Sancanche, región de San Martín- 2023, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, los resultados fueron según la tabla 5 en el pre test el 0 % se encontraron en el nivel logro destacado y el nivel logro esperado, el 88 % en proceso y el 92 % en inicio, en el post test luego de aplicar los juegos didácticos mediante 15 sesiones se obtuvo resultados favorables el 85 % tienen calificaciones de logro destacado, el 15 % logro esperado, el 0 % en proceso e inicio; Al contrastar los resultados con la prueba de Wilcoxon se llegó a la siguiente conclusión los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sancanche, Región de San Martín – 2023.

Palabras clave: juegos didácticos, niños, aprendizaje, matemáticas.

## **Abstract**

The objective of this study was to determine to what extent the experimental workshop improves learning in the area of science and technology in five-year-old children from the I.E. N° 252 Tabalosos, San Martín - 2023 observing the problem in the students. The lack of educational resources and the few didactic strategies on the part of the teachers, the following statement was considered: how did the didactic games improve learning in the area of mathematics? in the 5-year-old students of the Sacanche Educational Institution, San Martín region-2023, the research was quantitative, explanatory level, pre-experimental design, the results were according to table 5 in the pre-test 0% were found. At the outstanding achievement level and the expected achievement level, 88% in process and 92% at the beginning, in the post test after applying the didactic games through 15 sessions, favorable results were obtained, 85% have outstanding achievement qualifications, the 15% expected achievement, 0% in process and start; When contrasting the results with the Wilcoxon test, the following conclusion was reached: didactic games significantly improve learning in the area of mathematics in 5-year-old students of the initial level of the Sacanche Educational Institution, San Martín Region - 2023.

**Keywords:** didactic games, children, learning, mathematics.



## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje de los niños siempre ha sido un reto para los maestros y viene con el deseo de aprender en el salón de clases, interactuando con el maestro, razón por la cual el aula de clases se convierte en un ambiente social acerca del aprendizaje ¿dónde está el deseo de aprender? según Duran (2016) la enseñanza- aprendizaje pone al docente en el centro del proceso del aula, que muchos docentes hoy ven como ineficaz y mecánico porque los estudiantes muestran poco involucramiento, esfuerzo, compromiso y pueden cambiar la enseñanza en los valores del aula, normas de comportamiento y métodos estrategias didácticas para la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas.

A nivel internacional según López (2019) Ecuador es uno de los países con bajo rendimiento académico el área de matemáticas, dichos resultados se obtuvo en ciclo escolar 2018-2019 donde se visualiza que los alumnos en su mayoría se encuentran en un nivel bajo, por lo que estas capacitaciones deben realizarse de manera continua para el mejor rendimiento académico de profesores y alumnos.

A nivel nacional para Zegarra y Ramírez (2017) nuestro país, los problemas de aprendizaje en matemáticas existen en el segundo ciclo debido a factores que influyen fuertemente en los estudiantes, como problemas cognitivos, discapacidades físicas o psíquicas o problemas familiares. Las matemáticas requieren una evaluación constante, estableciendo el nivel de aprendizaje del alumno y el desempeño de cada maestro para encontrar las formas y estrategias que pueden utilizar en el aprendizaje de los alumnos, el bajo rendimiento es una enfermedad que afecta a un gran número de alumnos. Pero a pesar de muchos estudios, los resultados científicos muestran que no cambiaremos nada según el censo.

Según el ministerio de educación (2017) muchas instituciones en el Perú no se encuentran organizadas o implementadas, este problema es un factor que obstaculiza el aprendizaje de los estudiantes más desfavorecidos, ya que en diversos lugares lejos de las ciudades, los centros educativos carecen de material didáctico porque el gobierno aún no ha llegado a zonas urbanas o nuevas ciudades, la realidad visible de hoy dice mucho sobre la formación escolar. Para Mamani (2017) los estudiantes de inicial tienen problemas de aprendizaje en matemáticas debido a que los docentes no han desarrollado estrategias didácticas, debido a muchos factores como falta de recursos básicos en las instituciones educativas.

A nivel local, precisamente en la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín, es una comunidad abandonada lejos de la ciudad, rodeada de espacios muy separados los alumnos acuden a las instituciones educativas a estudiar sin importar las dificultades familiares y académicas. La falta de recursos educativos también es limitada por lo cual ante las limitadas condiciones y las escasas estrategias didácticas por parte de los docentes, consideramos plantear el siguiente enunciado ¿De qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín- 2023?

El presente estudio se justificó ya que tendrá información valiosa que servirá como antecedentes que pueden ser utilizados para futuras investigaciones.

En el marco teórico estuvo relacionado con la enseñanza y el aprendizaje del juego en matemáticas, todo sistematizado con sustento teórico, brindándonos la información que necesitamos para conocer más sobre el tema. Este estudio se centró en la enseñanza de los juegos didácticos debido a su papel en el logro de resultados positivos y se centrará en el fortalecimiento

de las áreas de las matemáticas. Es una estrategia que los niños pueden disfrutar y hacer que la enseñanza sea más creativa.

Metodológico: el presente estudio se trabajó en un área específica y se utilizará herramientas de recopilación de datos relevantes, validadas en relación con los objetivos establecidos, para lograr resultados, cabe menciones que debido al uso de ciertos instrumentos para la recopilación y el posterior análisis se determinarán los parámetros a incluir en la prueba metodológica. El diseño del presente estudio será de tipo cuantitativo, tendrá nivel explicativo y contará con diseño pre experimental tendrá una población de 33 alumnos y la muestra estará conformada por 13 alumnos.

Práctico: dió respuesta a la problemática planteada teniendo en cuenta estrategias de instrucción como los juegos didácticos para instruir en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas matemáticos.

Tuvo como objetivo general evaluar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023 así mismo se tiene como objetivos específicos identificar mediante un pre test el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023, aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023, indicar mediante un post test el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023, compara mediante un pre test y pos test en qué medida los juegos

didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Choque (2021) investigación desarrollada en Bolivia denominada Espacios lúdicos para desarrollar las competencias físicas, sociales, psicológicas y afectivas de los(as) niños y niñas teniendo como objetivo general identificar los diferentes problemáticas que atraviesa los niños(as) tanto en las competencias físicas, psicológicas, sociales, la metodología de estudio utilizada fue un enfoque cualitativa se tuvo como técnica la observación y como instrumento el cuestionario obteniendo el siguiente resultado, el juego satisface las necesidades de niñas y niños, que forman parte de cada marco lógico, lograr esta hazaña se convirtió en un proceso de aprendizaje que requirió mucho tiempo y perseverancia.

Cartuche y Gonzales (2019) estudio desarrollado en Bolivia titulada Material didáctico interactivo para mejorar el aprendizaje en iniciación a las operaciones lógico- matemáticas teniendo objetivo general determinar el impacto del material didáctico interactivo en la adquisición de operaciones lógico- matemáticas; tuvo como metodología de tipo descriptivo, inductivo-deductivo, estadístico y experimental y tuvo como muestra a 26 cuyos resultados fueron el

78,3% tuvieron desempeño insuficiente en las áreas evaluadas, el 20,3% tenían rango promedio y en el post test el rango insuficiente disminuyó al 39,3%, aumentando el promedio al 55,1% llegando a la conclusión los materiales didácticos interactivos ayudan a mejorar el aprendizaje de conceptos lógicos matemáticos.

Mayorga (2019) tesis desarrollada en Ecuador titulada el juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años tuvo un enfoque cualitativo, teniendo como diseño no experimental, donde concluyó, los juegos didácticos en el aula alientan y motivan a los infantes a aprender y de igual forma desarrollan o aumentan el nivel de interacción, comunicación y socialización; es decir, aumenta el nivel de confianza entre ellos, mejora el enfoque, la concentración y la creatividad, conduce a un mayor interés por aprender y por lo tanto beneficia su desarrollo de aprendizaje.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Cruz (2023) estudio desarrollado en Trujillo denominada juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática, teniendo como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática, la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con nivel correlacional y diseño no experimental con una muestra de 25 alumnos se utilizó como técnica la observación y como instrumento se utilizó la guía de observación obteniendo el siguiente resultado el 48% tenían el nivel de logro en los juegos didácticos y de la misma manera en el área de matemática, llegando a

la conclusión, que existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática con un nivel de significancia de  $p < 0,01$  y Rho Spearman de 0.971 .

Mamani (2022) tesis desarrollada en Puno denominada Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática tuvo como objetivo general Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, se utilizó como metodología de tipo cuantitativo, con nivel explicativo y diseño pre experimental se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación obteniendo los siguientes resultados. En el pre test el 35.29% se encontraban en inicio, el 64.71% se ubicaba en proceso y el 0.00 % tenían logro previsto, en el post test se observó el 0.00% se encontraban en inicio, mientras el 0.00% se ubican en proceso y por último el 100.00% tenían logro previsto concluyendo que el juego didáctico influye en el desarrollo de los aprendizajes en el área de matemáticas.

Ortis (2022) investigación desarrollada en Huánuco titulada juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años, cuyo objetivo general fue determinar la relación de los Juegos Didácticos y el Aprendizaje en el área de Matemática, la .La metodología empleada fue de tipo cuantitativa con nivel descriptivo y el diseño que se utilizó fue descriptiva correlacional, con una muestra de 20 alumnos obteniendo el siguiente resultado, que existe una relación significativa de  $r = 0,515$ ,  $r = 0,470$ ,  $r = 0,565$ ,  $r = 0,482$ , entre los juegos didácticos y el aprendizaje de matemática, llegando a la conclusión que existe una relación moderada en las variables.

### 2.1.3. A nivel Local

Paredes (2022) investigación desarrollada Juanjui denominada Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años teniendo como objetivo general determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática, tuvo como metodología de tipo cuantitativa, con nivel descriptivo, con diseño descriptiva correlacional contando con una muestra de 25 alumnos, llegando a la siguiente conclusión que existe una relación alta entre ambas variables con un nivel significativo de  $r = 0,71$ ,  $r = 0,65$ ,  $r = 0,69$  entre ambas variables.

Vasquez (2022) estudio desarrollado en Tocache titulada Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años teniendo como objetivo general la relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del área de Matemática, la metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo con diseño descriptivo correlacional, tuvo como muestra a 24 alumnos, llegando al siguiente resultado que existe una relación significativa  $r = 0,77$ ,  $r = 0,68$  entre ambas variables concluyendo que existe una relación alta entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática.

Jara (2019) estudio desarrollado en San Martín denominado la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños 3 años, tuvo como objetivo general en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales, se utilizó como metodología de tipo cuantitativo, diseño pre experimental se tuvo a 20 alumnos como

muestra, concluyendo que el 80,14% después de aplicar el juego como desarrollaron sus habilidades sociales.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos didácticos**

Prior (2020) los juegos didácticos son considerados una medio de aprender de forma fácil y divertida, promueven habilidades que estimulan la comprensión, la memoria y la imaginación. Suele funcionar dependiendo de las actividades que realiza y la edad del niño.

Gómez (2018) los juegos es un instrumento fundamental de mucho valor que se puede dar uso en todos los niveles educativos, pero muchas veces los docentes no la utilizan en el aula, quizás porque no se dan cuenta de los beneficios de esta técnica educativa, cualquier juego didáctico tiene una finalidad ya sea el juego libre o el juego supervisado para el aprendizaje simbólico.

Montero (2017) los juegos didácticos tienen un marco pedagógico y no deben verse como dañinos para la enseñanza, implementar y desarrollar juegos como un método de enseñanza involucrando a los estudiantes en el aula de una forma muy activa que además ayudará al profesor a desarrollar su clase de manera dinámica.

Cedeño (2022) con respecto a los juegos educativos, que incluye en todas las actividades donde se presenten los juegos como parte de la motivación laboral o de aprendizaje, alcanza el aspecto funcional y motivacional de manera que despierte el interés, lo respete para la enseñanza, es necesario desarrollar juegos



actividades apropiadas que a su vez promuevan el desarrollo y fortalecimiento de las necesidades socioemocionales del infante.

#### **2.2.1.1. teoría socio cultural del juego**

Vygotsky (1966) Toda situación irreal tiene normas de comportamiento, todo juego con normas tiene una situación irreal. Los juegos con normas más sencillas terminan de inmediato en situaciones imaginarias, porque una vez que el juego se rige por las reglas, se excluye la posibilidad de una cadena de acciones. Este enfoque sugiere que los individuos obtengan la habilidad de asimilar las normas del juego, por lo tanto, les resulta conveniente seguir las reglas de una actividad que es tan agradable como el juego. Esta teoría enfatiza el desarrollo de los infantes en interacción con el medio que los rodea.

Vygotsky (1979) el juego aparece para reproducir la necesidad de contacto con el resto y es un factor esencial en el desarrollo del infante, es una acción consciente con una finalidad definida y precisa. Él cree que los infantes solo juegan a la edad de tres años, porque se guían por su entorno. El juguete surge como una característica importante durante la etapa preescolar y disminuye durante la etapa escolar, ya que el trabajo y la escuela ocupan gran parte de la vida del niño.

### **2.2.1.2. Los juegos didácticos y su Clasificación**

Marcelli (2007) la clasificación del juego es muy numerosa viendo desde un ámbito cultural o social teniendo con antecedente a Ericsson (2010) menciona que observar el grado de socialización del juego ayuda a clasificar los diferentes géneros desde un punto de vista estructuralista el escritor señala que el juego se desarrolla primero en la esfera del yo, la exploración de las sensaciones corporales, y luego en la micro esfera, que consiste en el entorno inmediato del niño y finalmente desarrollarse en el campo social.

Según Dávila (1993) Hay muchos tipos de juegos y actividades, hay juegos de movimientos corporales, juegos intelectuales, juegos de fantasía, juegos emocionales, juegos de destreza, juegos sociales, generalmente se pueden dividir en dos grandes grupos: normativos o sistemáticos y libres o imaginarios.

De hecho, existen diferentes tipos de juego que promueven el desarrollo intelectual, imaginativo, emocional, social y más generalmente tendremos en cuenta lo siguiente

Juego psicomotor, está relacionado con el movimiento corporal, el desarrollo emocional y sensorial, puesto que los niños interactúan consigo mismos y con el entorno a través de ellos. Al jugar estos tipos de juego, el infante desarrolla habilidades motoras como la

coordinación y sociales, el enfoque y el equilibrio a medida que descubren lo que pueden hacer para lograr un objetivo determinado.

Juego social, es un juego grupal donde los infantes se interrelacionan entre sí de acuerdo a ciertas reglas promoviendo el desarrollo de la disciplina, la cooperación y la convivencia. Así mismo permitiendo miembros en un grupo específico.

Juego cognitivo, Estos tipos de juegos desarrolla el lenguaje y habilidades mentales como la atención, la percepción, la imaginación, la memoria y el pensamiento.

Juego afectivo-emocional, mediante este juego, los infantes asumen diferentes roles en situaciones simuladas, ayudándolos a desarrollar habilidades expresivas a través de la dramatización y el juego de roles.

### **2.2.1.3. Características de los juegos didácticos**

Goyes y Bravo (2010) los juegos como métodos de enseñanza son muy antiguos, porque se utilizaba empíricamente en las sociedades primitivas para desarrollar las habilidades del infante y jóvenes que aprendieron de sus mayores a cazar, pescar, cultivar y otras actividades transmitidas por sus generaciones en el mundo. Así mismo, los infantes pueden entender más fácilmente la rutina de las actividades diarias.

Para Ortiz y Hernández (2002) menciona que el juego tiene las siguientes características.

- Estimulan el interés profesional en materias y profesiones técnicas; provoca una necesidad de tomar decisiones.
- Desarrollan las competencias profesionales de los estudiantes en el trabajo interrelacionado, donde colaboran entre sí, realizando tareas técnicas en conjunto; requiere aplicar saberes técnicos asimilados en diversas materias académicas o materias relacionadas con los juegos.
- Es utilizado para consolidar y confirmar la cognición adquiridos en los cursos preliminares, para mejorar las capacidades profesionales; constituyendo una actividad de aprendizaje dinámica limitadas por una combinación de tiempo y opciones
- Agilizan la adaptación de los candidatos a campos productivos rompiendo el rol arbitrario e informativo del docente, porque libera el potencial creativo del alumno.

Para Cañequé (1991) menciona que las características del juego son las siguientes:

- El contexto en que evoluciona este proceso es imaginaria porque se compone de la unión de datos reales e imaginarios.
- Su gestión tiene una finalidad incierta porque no puede prever las etapas de su desarrollo ni su final. La naturaleza de la incertidumbre desafía al jugador constantemente a descubrir y resolver alternativas.
- Su regulación se refiere a convenciones o reglas creadas, adoptadas con cautela y rigor en su proceso. Genera alegría, es decir, la actividad en sí misma contribuye constantemente al desafío con diversión rompiendo los esquemas de la clase.

#### **2.2.1.4. Objetivos de los juegos didácticos**

Los juegos permite a los niños tomar decisiones más concretas en la vida, porque los juegos son necesarios y se implementan mejor en el desarrollo organizacional, la responsabilidad y la creatividad, dándose de manera individual o grupal, así lo menciona García (2013) los juegos educativos están destinados principalmente a instruir a los alumnos a tomar decisiones frente a los obstáculos de la vida, adquirir experiencia práctica en el trabajo en grupo y analizar las actividades de organización de los estudiantes, lo que ayuda a adquirir conocimientos teóricos en diversas disciplinas. Obteniendo mayor resultado

satisfactorio en el aprendizaje creativo que fomente la capacidad de sobresalir en lo personal, intelectual y socialmente.

Los proceso, técnica y estrategia didáctica debe perseguir objetivos de enseñanzas y aprendizajes para alcanzar objetivos educativos; en este sentido, Medina (2006) considera que los juegos tienen tres propósitos generales que son:

- Brinda facilidades de aprendizaje en las dimensiones del comportamiento: social, emocional, físico y cognitivo.
- Guía el desarrollo y el aprendizaje mediante las actividades creativas.
- Manejar situaciones reales del juego para expresar una experiencia real.

#### **2.2.1.5. Los juegos didácticos y su secuencia didáctica:**

Para Ribes y Clavijo (2006) afirma que una secuencia didáctica contiene una serie de pasos que aumentan gradualmente en complejidad con la aproximación que los estudiantes deben hacer para resolver un conflicto.

Según García y Llull (2009) jugar un juego didáctico, es necesario pensar en el plan, una manera de visualizar el trabajo educativo, definiendo y organizando por escrito la serie de actividades que planeamos realizar antes de la aplicación práctica, teniendo en

cuenta el propósito de la educación y lo que pretendemos lograr con ellos; de esta forma lograremos buenos resultados en el desarrollo de capacidades y destrezas previstas al iniciar el juego.

Como afirma Chacón (2011) se debe tener en cuenta para enseñar juegos en el salón de clase, denominación del juego, área cognitivo, metas, tema, denominación estructural adecuada al juego, objetivo al que va destinado, cantidad de participantes, tiempo, listado de materiales, instrucciones.

#### **2.2.1.6. Los juegos didácticos en el nivel inicial**

Según García y Llull (2009) la educación en el nivel inicial es donde comienzan su primera experiencia de aprendizaje, en el cual los niños desarrollan y se enriquecen de nuevos entendimientos. La enseñanza del juego como instrumento pedagógico está relacionada con el desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y como estrategia de aprendizaje forma parte de la tradición humana. De esta forma, el desarrollo del niño depende del aprendizaje que el educador logre a partir de la estrategia del juego, por lo que los juegos educativos forman parte integral del método de enseñanza.

El diario vivir de un infante es un desarrollo continuo de adquirir conocimientos mediante el juego la cual está profundamente conectada con la adquisición gradual de conocimientos. Al respecto García y Llull (2009) afirma que dichos juegos es de gran ayuda para

el desarrollo psicomotriz, mejora las funciones cognitivas, favorece el desarrollo emocional y siendo un instrumento útil para socializar al infante.

Los docentes en los centros educativos instruyen a los estudiantes a través de los juegos, desarrollando la creatividad, por lo que la enseñanza se visualiza como un marco donde los estudiantes pueden expresarse e iniciar un aprendizaje intelectual altamente estimulante a través de juegos.

En este sentido García y Llull (2009) manifiesta que diversas instituciones educativas son conscientes de este hecho, y podemos observar cómo el juego en la primera infancia y las primeras etapas de la educación es un vehículo natural para todos los aspectos de la madurez humana; es decir, los infantes aprenden jugando.

#### **2.2.1.7. dimensiones del juego didáctico**

Desde el punto de vista de Decroly y Monchamp (1983) el juego didáctico como instrumento de enseñanza desarrollar la coordinación manual, las habilidades motoras y las habilidades lógicas, que se logran mediante la introducción del juego lógico, las habilidades motoras y el juego manual. A través del movimiento y el juego sensorial, el niño desarrolla la motricidad, conoce su cuerpo, aprendiendo a utilizarlo y controlarlo, auto estimulándose y desarrollando sus sentidos.



➤ Juegos lógicos, para Galdames y Cols (1999) el material que se manipula facilitan el aprendizaje de los alumnos al aprender a relacionarse adecuadamente con su entorno, desarrollar procesos de pensamiento, aprender a pasar los tiempos de ocio y practicar determinados sucesos científicos (observación, interpretación de modelos y experimentos). Este tipo de juego su resultado no es aleatorio, es decir, juegos en los que no se requiere suerte para jugar, sino juegos que requieren inteligencia además de talento y habilidad. Los juegos lógicos no se basan en el azar, sino en la habilidad y la inteligencia.

Según Caneo (1987) define el nivel de aprendizaje como el nivel de manipulación activa de objetos, el nivel pictórico o representación y el nivel de simbolismo o formal a través de la manipulación de materiales de aprendizaje (p, 86). Los juegos y materiales manipulativos son recursos importantes en matemáticas, ya que permiten el logro de objetivos matemáticos en el proceso de aprendizaje. Como tales, deben ser considerados en las estrategias para formular el contenido del trabajo en esta área.

➤ Juegos Manuales, Están diseñados para entrenar la manipulación de los dedos de estructura fina, ya sea de materiales como tela, goma o madera, y se utilizan para la manipulación libre y el entrenamiento de actividades manuales en desarrollo, como el conteo por inducción y la aritmética. Según Galdames y Cols (1999) los materiales manipulativos ayudan a los estudiantes a aprender a relacionarse adecuadamente con los demás, enriquecer sus procesos de pensamiento, aprender a usar el tiempo libre y practicar ciertos procesos científicos (observación, interpretación de patrones y experimentos)-

➤ Juego Motriz Según Hinds (2009) manifiesta en que: Estos juegos están dominados por el movimiento, la habilidad, la coordinación ojo-mano, ojo-pie, equilibrio y otras habilidades dependiendo de la edad de los participantes.

Para Groos (2020) el juego es una forma de entrenar los instintos antes de que éstos se desarrollen por completo, lo que se desprende de su práctica teórica o pre ejercicio.

### **2.2.2. El aprendizaje en el área de matemática**

Campos et al. (2006) el aprendizaje es un proceso activo y complejo en el que las personas constantemente procesan información del mundo de la acción y la utilizan en la práctica de acuerdo a sus necesidades. En otras palabras, asume que el aprendizaje es un proceso conceptual. Con estas definiciones en mente, nuestro concepto de aprendizaje es el siguiente: El aprendizaje es un proceso en el que el sujeto es estimulado activamente para interactuar con el medio ambiente con el fin de satisfacer sus necesidades; porque requiere necesariamente las condiciones internas o bio-psicológicas del sujeto, así como las condiciones externas o ambientales.

Gómez (2000,) la matemática es el uso ordinario de las habilidades aritméticas en la vida cotidiana. Las matemáticas tienen una aplicación práctica o aplicación directa.

El aprendizaje en el área de matemáticas según Castro (2001) se introduce a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Con objeto de que esta estrategia repercuta en las estructuras, así mismo hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.

.Minedu (2016) refiere que aprender matemáticas es primordial porque es parte de las tareas cotidianas, sin embargo, es importante aprender matemáticas en este momento porque nuestro país necesita personas que piensen matemáticamente, ayuden a resolver problemas y estén presentes en casi todo lo que hacemos; una buena base en matemáticas te permitirá tomar mejores decisiones.

Núñez y Zapata (2018) en la educación infantil hay que pensar en el campo de las matemáticas, ya que es un instrumento fundamental para comprender nuestras realidades, a su vez las matemáticas se utilizan en el diario vivir, no tan solo en las escuelas, los niños aprenden en su entorno y todos los días aplican las matemáticas. También permite que el niño aprenda habilidades de razonamiento y deducción que le beneficiarán a lo largo de su vida.

Lezama (2011) promueve el desarrollo del pensamiento general sin perder las diversas formas específicas de pensamiento

Minedu (2016) encontrar estrategias es un método o forma de mejorar el rendimiento académico del estudiante. El maestro busca estrategias y habilidades de acuerdo con la necesidad del estudiante, establece nuevas metas y sugiere cambiar los métodos de enseñanza para lograr las metas. Las estrategias pueden estar destinadas a todos los niveles educativos, una estrategia de aprendizaje es un conjunto de sistematizaciones y procedimientos para consolidar y procesar eficazmente la información, se denominan competencias didácticas.

Guerrero (2019) Aprendizaje en matemáticas, quizás no todos los escritores estén de acuerdo en lo que enseñan a la hora de aprender este campo. Debido a que la enseñanza de las matemáticas es basada en métodos, los estudiantes aprenden fundamentalmente a proporcionar conocimientos, sentimientos, confianza, una sensación de seguridad, respetar su espacio y crear desempeño

Para Valentín y Raza (2017) encontrar estrategias de aprendizaje es una actividad que desarrolla la capacidad de los niños para enseñar, porque los objetivos se pueden lograr con la ayuda de las nuevas estrategias, para que el aprendizaje en el aula deje de ser monótono, y se vea la cooperación y el entusiasmo que los niños quieren aprender.

#### **2.2.2.1. Teoría del aprendizaje constructivista**

En el aprendizaje por descubrimiento, el maestro introduce a los estudiantes a una variedad de situaciones que fomentan la curiosidad y el interés en la investigación y el descubrimiento mediante el uso de herramientas para resolver problemas. La teoría apoya la búsqueda de conocimiento a través del descubrimiento, usando relaciones entre conceptos, usando experiencias pasadas y conocimiento existente para descubrir eventos, relaciones y nueva información. (Barrón Ruiz, 2006)

#### **2.2.2.2. Enfoque del área de matemática**

Pajares (2022) menciona este enfoque basado en juegos para la enseñanza de las matemáticas, se cree que infantes desarrollan procesos de pensamiento básicos para construir y organizar su conocimiento. La resolución de conflictos debe considerarse en diferentes situaciones, dado que impulsa el crecimiento de habilidades y destrezas matemáticas, y también facilita a entender y construir relaciones entre nociones matemáticas.

Meza (2013) enfoque didáctico en la matemática, las estrategias de instruir las matemáticas se estudian principalmente las reglas generales de enseñanza y aprendizaje propuestas de acuerdo con los objetivos educativos, que hacen más dinámico y directo el desarrollo de enseñanza y aprendizaje pedagógico. Es también una nueva estrategia de práctica docente a la medida de los gustos de los alumnos

### **2.2.2.3. Competencias del área de matemática**

Resuelve problemas de cantidad, según el currículo nacional (2016) se enfoca en las resoluciones de problemas, ya que los alumnos actúan sobre materiales encontrados en el entorno, los niños utilizan sus propias estrategias para solucionar conflictos que se presentan en el diario vivir.

Resuelve problemas de forma movimiento y localización, se centran en actividades que realizan los niños, explorando sus movimientos, cuerpos y movimientos mientras utilizan diferentes materiales que se encuentran en su entorno. (Curricul Nacional, 2016), el desempeño en Matemáticas en el nivel

inicial se juzga según los estándares y la edad, porque los niños aprenden de manera diferente a como se les enseña, tiene su propio escenario.

#### **2.2.2.4. Logro de aprendizaje en el área de matemática**

MINEDU (2016) es bien sabido que el rendimiento académico en matemáticas se logra y mide a través de las evaluaciones diarias de cada maestro y estudiante, quienes son responsables del logro de aprendizaje de los alumnos, el cual podemos lograr al cumplir con los criterios de evaluación que el maestro realiza en el salón de clases.

#### **2.2.2.5. Papel del docente y del estudiante durante el juego didáctico**

Según Montero (2017) menciona para producir un buen aprendizaje, tenemos que tener presente diversos factores fundamentales con el que debe lidiar maestros y estudiantes, el primero de los cuales es que los alumnos tengan suficiente espacio para aprender jugando, uno de los elementos es que los alumnos cuenten con los materiales necesarios, los cuales son provistos por cada docente.

Para Rodríguez y Ruiz (2018) el maestro cumple un papel muy primordial como docente de los estudiantes, porque el profesor es un modelo a seguir por los alumnos, porque el estudiante lo ve como modelo de aprendizaje, que a la vez corresponde a diferentes características y perfiles de enseñanza. . En tal situación, no es tarea fácil para el maestro cuidar a los niños y su tarea es brindar a los alumnos compañía, nutrición, cuidado, amor y protección.

#### **2.2.2.6. Relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática.**

Para Gastelú y Padilla (2017) refiere que muchos docentes aún enseñan en base a la tradición, mientras que otros utilizan estrategias de juegos de aprendizaje para desarrollar el aprendizaje en matemáticas. Hemos encontrado que los estudiantes aprenden mejor mediante el juego, lo que a su vez desarrolla su capacidad de socializar con sus compañeros. Es una actividad divertida. , puede ayudar a los niños a desarrollar la psicomotricidad y darles una sensación de seguridad y confianza en sí mismos y en sus habilidades para resolver problemas matemáticos.

#### **2.2.2.7. Dimensiones**

- Resuelve problemas de cantidad; esta capacidad surge cuando el estudiante demuestra interés por la exploración de los objetos que se encuentran a su alrededor descubriendo sus propiedades, reconociendo su color, tamaño, forma peso, etc. A raíz este esté momento los estudiantes inician a formar relaciones que les obligan a ordenar, borrar, agrupar, sumar, ordenar y contar de acuerdo a su criterio, intereses y necesidades. estas actividades le facilita a solucionar problemas del diario vivir en relación en conceptos cuantitativos. A medida que se desarrolla el pensamiento del estudiante el aprendizaje se torna más complejos. El estándar utilizado para establecer relación entre objetos cada vez se amplía y tornándose más preciso. por lo



cual cuando el estudiante realiza comparaciones de dos objetos, su atención puede centrarse inicialmente solo en su objetivo; pero a medida que su percepción se refina cada vez más podrás reconocer detalles que antes lo pasaba por alto, como diferentes tonalidades de color, que te permitirán entablar nuevas relaciones. A los 5 años los estudiantes desarrollan progresivamente el sentido del tiempo a raíz las vivencias y vivencias cotidianas, instaurando conexiones entre las acciones realizadas y la temporalidad. Sabían que era hora de descansar después del almuerzo y pronto tenían que irse. Poco a poco podrán encontrar mejor el antes o el después del lunch box, así como ayer llovió, "hoy" todos o Mañana vamos a dar un paseo. (Currículo nacional 2016)

- Resuelve problemas de forma, esta capacidad se observa a medida que niños y niñas construyen relaciones entre sus cuerpos y los espacios, objetos y personas de su entorno. A medida que exploran e interactúan con su entorno, los niños se mueven por el espacio, tocan y manipulan objetos que les interesan o interactúan con personas. Todas estas actividades les permiten desarrollar los primeros conceptos de espacio, forma y tamaño. Así mismo, al observar diferentes elementos de su entorno y manipular objetos, identifican algunas propiedades perceptivas como la forma y el tamaño. De esta

forma, utilizan este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: cuando construyen con bloques, cuando dicen que una naranja tiene la misma forma que una esfera, o cuando hay puntos en la mesa. Además, al reconocer las características de los objetos relacionadas con la longitud, pueden compararlas entre sí y utilizar expresiones como esta cuerda es más larga que otra, mi pelo es más corto que el tuyo, etc. (currículo nacional, 2016).

➤ Resuelve problemas de movimiento y localización, a esta edad, estudiantes desarrollan conceptos espaciales, moviéndose y posicionándose en diferentes posiciones, moviéndose de un lugar a otro y colocando objetos en un lugar determinado. De esta manera, los niños pueden estimar la ubicación y la distancia: si él está cerca de sus compañeros, si su comida para llevar está lejos de su escritorio o si del profesor está al lado de la pizarra, asimismo, los términos que utilizan se refieren a los movimientos que realizan, incluyendo términos como adelante, atrás, hacia un lado, hacia el otro lado. De esta manera, los estudiantes adquieren conocimientos espaciales y expresan su comprensión a través de acciones, gestos, símbolos y gradualmente a través del lenguaje. Para promover el desarrollo de esta competencia, es importante crear situaciones en las que el niño explore espontáneamente el espacio, se mueva, oriente,

oriente objetos en situaciones diversas. (Currículo Nacional, 2016).

### **2.3. Hipótesis**

Hipótesis alternativa

Ha: Los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín – 2023.

Hipótesis Nula

Ho: Los juegos didácticos no mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín – 2023.

## **III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación**

Estudio se realizó se optó por el tipo cuantitativo por que informar sobre la realidad, apuntar a obtener datos medibles, contar resultados, utilizar para explicar objetivos, enfocarse principalmente en obtener resultados en un contexto poblacional que se pueda comparar entre grupos (Babativa, 2017).

Así mismo tuvo como nivel explicativo estos son estudios muy importantes porque nos hacen comprender la ley, la opinión y los resultados de las preguntas formuladas y también son responsables de conocer los hechos, las causas de la

causalidad, que también contienen los resultados y conclusiones de: Profundizar aún más la investigación sobre el tema (Pérez, 2017).

El diseño que se utilizó fue el pre experimental según Hernández y Carrasco (2018) contará con un pre y post test, con una muestra de análisis. para manipular la variable independiente en una sola muestra. Por lo tanto, al seleccionar una muestra de estudio y se someterá a un pre test, luego se aplicará los juegos didácticos en una serie de actividades de aprendizaje y luego se aplicara el pos test.

El diagrama será el siguiente:

GE = O1\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O2

Dónde:

GE= Grupo experimental

O1 = Aplicación del pre test

X = Los Juegos didácticos

O2 =Pos test

### **3.2. Población y muestra**

Ñaupas et al. (2018) la población como macro elemento de recolección de información se conceptualizó como el número total de individuos con el fenómeno en estudio, y la unidad tiene características comunes. En este sentido, este estudio contara con una población de 33 alumnos de la Institución Educativa de Sacanche , Región San Martín.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de la Institución Educativa de Sacanche , Región San Martín.*

Nivel	Grado/sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	3 años	6	4	10
Inicial	4 años	5	5	10
Inicial	5 años	6	7	13
TOTAL				33

*Nota. Nómina de matrícula 2023*

Henandez et. al. (1997) En cuanto al muestreo aleatorio o al muestreo intencional, a menudo se utilizó en la investigación cualitativa y suponen que la razón o el propósito del estudio determina el procedimiento de selección aleatoria, en lugar de una estimación del tamaño representativo de la población o cuestiones de probabilidad. En el presente estudio se considerom como muestra a 13 alumnos de la edad de 5 años la cual fueron elegidos de manera no probabilística; es decir a la conveniencia del investigador.

**Tabla 2**

*Muestra de la de la población de la Institución Educativa de Sacanche, Región San Martín.*

Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	6	7	13
TOTAL	6	7	13

*Nota. Nómina de matrícula 2023*

Los criterios de Inclusión y exclusión

Criterio de inclusión todos alumnos matriculados en el aula de 5 años de la de la Institución Educativa de Sacanche, Región San Martín.

Criterio de exclusión alumnos que no deseen participar en la investigación y estudiantes que no asisten permanentemente.

### **3.3. Definición y operacionalizacion de variables**

*Variable independiente*

Juegos didácticos

Prior (2020) los juegos didácticos son considerados una medio de aprender de forma fácil y divertida, promueven habilidades que estimulan la comprensión, la memoria y la imaginación. Suele funcionar dependiendo de las actividades que realiza y la edad del niño.

### *Variable dependiente*

El aprendizaje en el área de matemáticas

Castro (2001) se introduce a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Con objeto de que esta estrategia repercuta en las estructuras, así mismo hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.

**Tabla 3**

*Titulo los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa de Sacanche, Región San Martín.*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente	Gómez (2018) los juegos didácticos son un instrumento fundamental de mucho valor que se puede utilizar en todos los niveles educativos, pero	Los juegos didácticos son una propuesta de aprendizaje basada en estrategias metodológicas destinadas a desarrollar	Juegos lógicos	Precisión	Es preciso	Nominal
Los juegos didácticos			Juegos manuales	Manipulación	seleccionar los materiales que necesitara para el juego Manipula los materiales proporcionados para el juego	



<p>muchas veces los docentes no utilizan en el aula, quizás porque no se dan cuenta de los beneficios de esta técnica educativa, cualquier juego didáctico tiene una finalidad ya sea el juego libre o el juego supervisado para el aprendizaje simbólico.</p>	<p>Juego motriz</p>	<p>Coordinación</p>	<p>Coordina su motricidad fina y gruesa al realizar el juego</p>
--	---------------------	---------------------	--

se puede utilizar en todos los niveles educativos, pero muchas veces los docentes no la utilizan en el aula, quizás porque no se dan cuenta de los beneficios de esta técnica educativa, cualquier juego didáctico tiene una finalidad ya sea el juego libre o el juego supervisado para el aprendizaje simbólico.

Dependiente	Currículo	El aprendizaje	Resuelve	Traduce	1. realiza
El aprendizaje	Nacional (2016)	matemático es	problemas	de cantidades	a agrupaciones.
en el área de	refiere que	importante	cantidad	expresiones	2. Realiza
matemática	aprender	porque los		numéricas	comparaciones
	matemáticas es	estudiantes			de cantidad
	primordial porque	demuestran el			3. Reconoce
	es parte de las	desarrollo o			números
	tareas cotidianas,	construcción de			ordinales.
	sin embargo, es	ideas			4. Realiza
	importante	matemáticas a			seriaciones.
	aprender	través de			5. realiza
	matemáticas en	cantidad,			expresiones de
	este momento	regularidad,			peso de los
	porque nuestro	equivalencia,			objetos.
	país necesita	cambio,	Resuelve	Modela objetos	6. Reconoces
	personas que	problemas de	problemas	de con formas	figuras
	piensen	forma,	forma		geométricas
	matemáticamente,	problemas de			7. relaciona
	ayuden a resolver	posición			objetos por su
	problemas y estén				forma.
	presentes en casi				8. fija relaciones
	todo lo que				de medida

hacemos; una  
buena base en  
matemáticas te  
permitirá tomar  
mejores  
decisiones

(largo- corto)

9. reconoce  
formas

bidimensionales.

10: reconoce  
formas

tridimensionales.

Resuelve  
problemas de  
movimiento y  
localización.

Utiliza estrategias  
para orientarse  
en el espacio

11. se ubica así  
mismo en el  
espacio. (cerca-  
lejos)

12. ubica  
objetos en el  
espacio ( arriba,  
abajo. dentro-  
fuera)

13. expresa la  
ubicación de sus  
amigos  
relacionado al  
desplazamiento  
(hacia adelante-  
hacia atrás).

14. reconoce  
nociones  
temporales

15 reconoce  
longitud de  
objetos.

### **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

El presente estudio se utilizó la técnica de la observación según, Hernández et al. (2010) mencionan que el método de recopilación de datos implica el registro sistemático, eficiente y confiable de comportamientos y circunstancias observables utilizando un conjunto de categorías y subcategorías (p. 260)

La técnica de la observación es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientado por un objetivo organizado para apuntar e indicar objetos para obtener información. Esto significa que este tipo de prueba convierte al encuestado en un agente activo en el proceso de medición.

Con respecto al instrumento, son útiles para evaluar destrezas que para su ejecución puede dividirse en una serie de indicadores claramente definidos. Como instrumento, se utilizó para registrar las apreciaciones en este caso de los objetos que se observa, contiene una lista de características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, competencias y habilidades, indicando qué características están presentes y cuáles faltan. (Jimenez, 2016)

Guía de observación, el cual de acuerdo a Ñaupas et al. (2018) consiste en que el investigador se convierta en observador más que un actor, necesitando para ello una mayor y compleja rigurosidad para la aplicación del instrumento, registrar la información teniendo en cuenta una precisa planificación de investigación.

Escala de medición

Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)

**Tabla 4**

*Baremo para determinar el aprendizaje en el área de matemático*

Calificación	Baremo
Logro destacado	39-45
Logro Esperado	31-38
Proceso	23-30
Inicio	15-22

### **3.5. Método de análisis de datos**

En este caso, se aplicó en el desarrollo o al procesar los datos la estadística descriptiva para describir los resultados hallados al aplicar la variable independiente sobre la dependiente, de la misma manera, la estadística descriptiva es una forma o método de como procesar la información basado en software apropiados, de la misma manera se hará uso de la estadística mediante la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la muestra investigada y obtener resultados.

Los resultados encontrados fueron codificados en el programa Office Excel 2010, para su posterior análisis se utilizará el programa Spss Statistic.

El procesamiento significa que los datos obtenidos con la ayuda de la herramienta se recopilan y procesan sobre el objeto de investigación con el objetivo de evaluar y comprender las variables de investigación.

### **3.6. Aspectos Éticos**

Este estudio estuvo orientado por los principios y valores éticos aprobados por el Consejo universitario de la Universidad Católica de Chimbote con resolución N° 0973-2019.

Protección a las personas, antes, durante y después de la investigación, se respetará la identidad, la dignidad, la diversidad, la confidencialidad y la intimidad de las partes, lo que significa el respeto a sus derechos fundamentales y una mayor atención cuando se encuentren en situación vulnerable.

Libre participación y derecho a estar informado, los participantes de este estudio denominada Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín son libres de participar o no, se les informará sobre el objeto y propósito de la investigación.

Justicia, los participantes en la investigación recibieron un trato justo en los procesos, procedimientos y servicios relacionados con el presente estudio.

Integridad Científica, en el presente estudio, los autores se citaron correctamente dentro del marco teórico y se respetan los logros intelectuales.



## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

**Objetivo específico 1 Identificar mediante un pre test el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.**

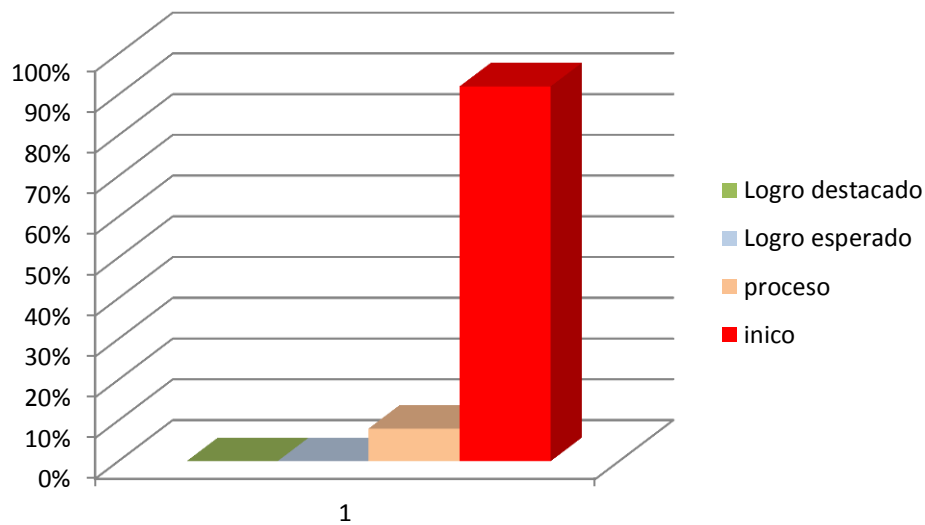
**Tabla 5**

Nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test

Calificaciones	N°	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	0	0%
En proceso	1	8%
En inicio	12	92%
Total	13	100%

*Nota .Guía de observación en el pre test en los niños de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa Sacanche.*

**Figura 1** Nivel Porcentual de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test



*Nota. Acorde a la tabla 5*

Los datos en la tabla 5 y en figura 1 se visualiza el 0% se encontró en el nivel logro destacado y nivel logro esperado; así mismo el 8% se ubicaron en el nivel proceso y el 92 % se encontraban en el nivel inicio relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

**Objetivo específico 2 aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.**

**Tabla 6**

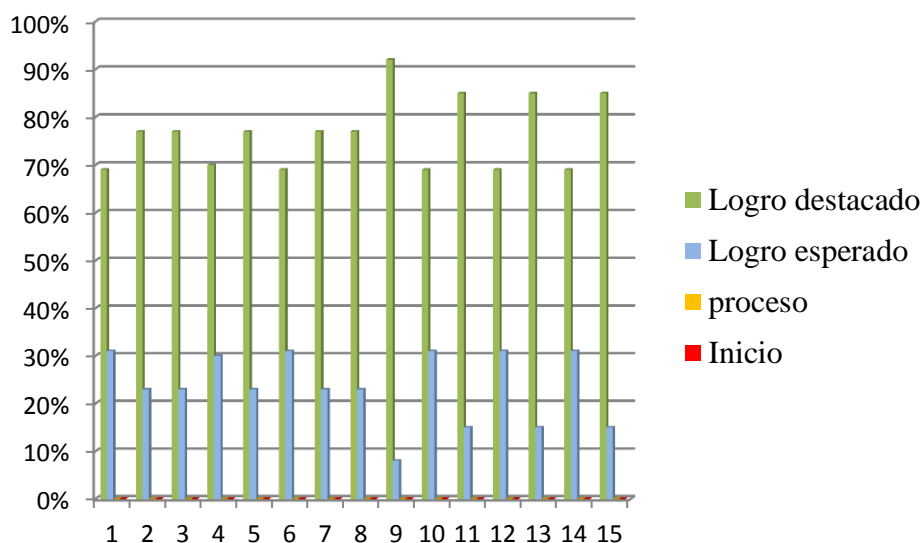
*Calificaciones en el área de matemática en los alumnos de 5 años.*

NIVEL DE LOGRO	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro destacado	9	69 %	10	77 %	10	77 %	9	70 %	10	77 %	9	69 %	10	77 %	10	77 %	12	92 %	9	69 %	11	85 %	9	69 %	11	85 %	9	69 %	11	85 %
Logro esperado	4	31 %	3	23 %	3	23 %	4	30 %	3	23 %	4	31 %	3	23 %	3	23 %	1	8 %	4	31 %	2	15 %	4	31 %	2	15 %	4	31 %	2	15 %
proceso	0	0%	0	0%	6	0%	0	0%	0	0%	6	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%	13	100%

Nota. Evaluación propia del estudiante.

**Figura 2**

*Calificaciones porcentuales en el área de matemática en los alumnos de 5 años*



Nota. Acorde a la tabla 6

En la tabla 6 y en figura 2 se visualiza en la sesión 1 que el 69 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban

en el nivel proceso e inicio; en la sesión 2,3 el 77 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 23 % se ubicaron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio en 4 el 70 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 30 % se ubicaron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio, por otro lado en la sesión 5 el 77 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 23 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 6 el 69 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 31 % se ubicaron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 7 y 8 el 77 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 23 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; por otro lado en la sesión 9 el 92 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 8 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; así mismo en la sesión 10 el 69 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en el nivel logro esperado e inicio y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; del mismo modo en la sesión 11 el 85 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se ubicaron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 12 el 69 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 13 el 85 % se encontraron en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se encontraron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 14 el 69 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 31% se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio y por último en la sesión 15 el 85 % se ubicaron en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se

encontraban en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio, relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

**Indicar mediante un post test el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.**

**Tabla 7**

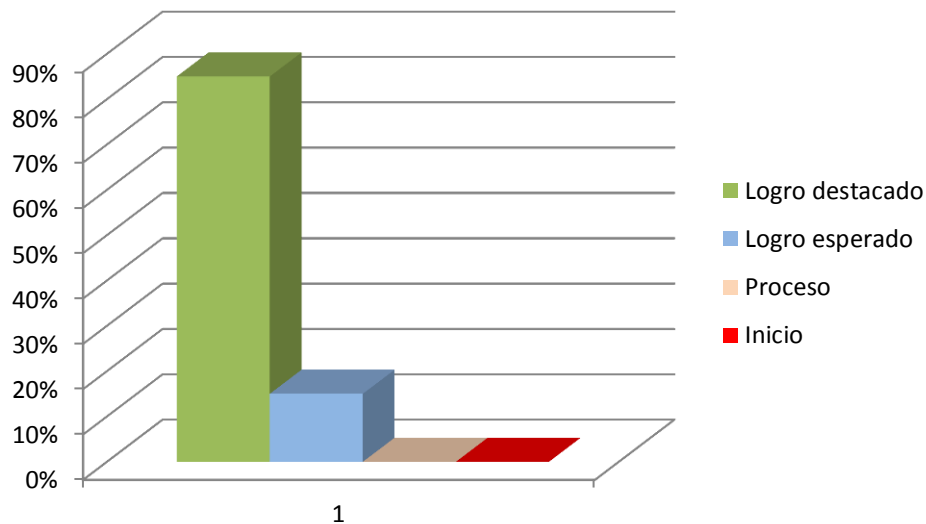
*Nivel de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pos test*

<b>Calificaciones</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro destacado	11	85%
Logro esperado	2	15%
En proceso	0	0%
En inicio	0	0%
Total	13	100%

*Nota .Guía de observación en el pre test en los niños de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa Sacanche.*

**Figura 3**

*Nivel porcentual de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pos test*



*Nota. Acorde a la tabla 6*

En la tabla 6 y en figura 2 se visualiza que el 85 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

**Compara mediante un pre test y pos test en qué medida los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.**

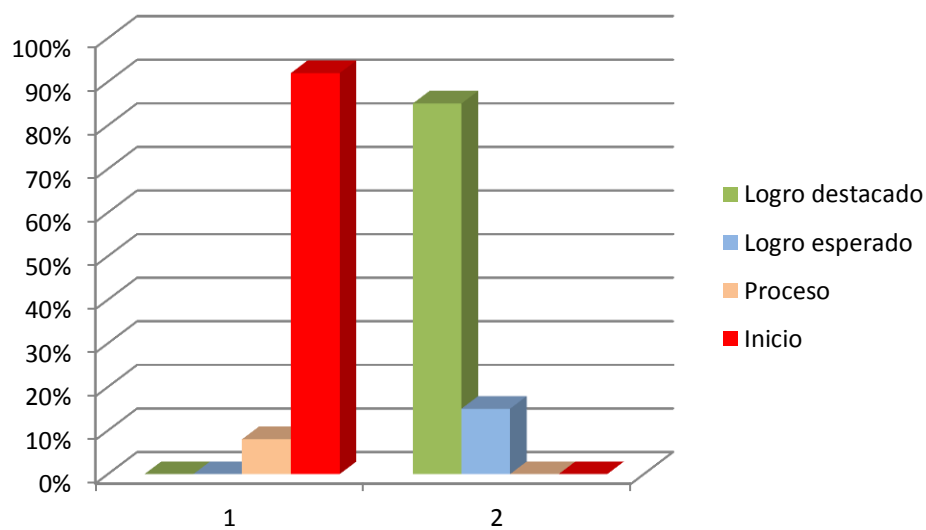
**Tabla 8**

*El aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test y pos test*

CALIFICACIONES	PRE	%	POST	%
Logro destacado	0	0%	11	85%
Logro esperado	0	0%	2	15%
En proceso	1	8%	0	0%
En Inicio	12	92%	0	0%
TOTAL	13	100%	13	100%

**Figura 4**

*Porcentualidad del aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años pre test y pos test*



*Nota, Acorde a la tabla 8*

Los datos presentados en la tabla 8 y en figura 4 se visualiza en el pre test el 0% se encontró en el nivel logro destacado y nivel logro esperado; así mismo el 8% se ubicó en el nivel proceso y el 92 % se encontraban en el nivel inicio y en el post test se visualiza que el 85 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

### Contrastación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon

**Tabla 9**

*Prueba no probabilística de Wilcoxon*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	pre test –post test
Z	-3.555 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

*Nota. Acorde a la tabla 8*

Los resultados muestran que hay una disimilitud entre el pre test y el post test al ser contrarrestadas con la prueba de Wilcoxon el valor Z obtenido es – 3,555, teniendo una significancia asintótica de .001, por ello se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa



## DISCUSIÓN

Al analizar el objetivo específico 1 Los datos presentados en la tabla 5 y en figura 1 se visualiza que el 0% se encontró en el nivel logro destacado y nivel logro esperado; así mismo el 8% se ubicó en el nivel proceso y el 92 % se encontraban en el nivel inicio relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados guardan relación con Duran (2016) refiere que la enseñanza- aprendizaje pone al docente en el centro del proceso del aula, que muchos docentes hoy ven como ineficaz y mecánico porque los estudiantes muestran poco involucramiento, esfuerzo, compromiso y pueden cambiar la enseñanza en los valores del aula, normas de comportamiento y métodos estrategias didácticas para la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas, Así mismo el Ministerio de educación (2017) muchas instituciones en el Perú no se encuentran organizadas o implementadas, este problema es un factor que obstaculiza el aprendizaje de los estudiantes más desfavorecidos, ya que en diversos lugares lejos de las ciudades, los centros educativos carecen de material didáctico porque el estado aún no ha llegado a zonas rurales o nuevas ciudades, la realidad visible de hoy dice mucho sobre la formación escolar., por otro lado Mamani (2017) los estudiantes de inicial tienen problemas de aprendizaje en matemáticas debido a que los docentes no han desarrollado estrategias didácticas, debido a muchos factores como falta de recursos básicos en las instituciones educativas.

Por lo cual los resultados en la muestra de estudio indican que es necesaria la intervención de la investigadora con los juegos didácticos para dar solución al problema de aprendizaje en el área de matemática.

Al analizar el objetivo específico 2 el 69 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 2,3 el 77 % se ubicaron logro destacado, así mismo el 23 % se encontraron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio en 4 el 70 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 30 % se encontraron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio, por otro lado en la sesión 5 el 77 % se encontraron en logro destacado, así mismo el 23 % se encontraron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; en la sesión 6 el 69 % se encontraron en logro destacado, así mismo el 31 % se encontraron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; en la sesión 7 y 8 el 77 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 23 % se ubicaron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; por otro lado en la sesión 9 el 92 % se encontraron en el nivel logro destacado, así mismo el 8 % se ubicó en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; así mismo en la sesión 10 el 69 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en logro esperado e inicio y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; del mismo modo en la sesión 11 el 85 % se encontraron en logro destacado, así mismo el 15 % se ubicaron en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio; en la sesión 12 el 69 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 31 % se ubicó en logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel

proceso e inicio; en la sesión 13 el 85 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se ubicaron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio; en la sesión 14 el 69 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 31% se ubicaron en el logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio y por último en la sesión 15 el 85 % se ubicaron en logro destacado, así mismo el 15 % se ubicó en logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio, relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados guardan relación con Choque (2021) donde menciona que el juego satisface las necesidades de niñas y niños, que forman parte de cada marco lógico, lograr esta hazaña se convirtió en un proceso de aprendizaje que requirió mucho tiempo y perseverancia, así mismo Cartuche y Gonzales (2019) concluyo que los materiales didácticos interactivo ayudan a mejorar el aprendizaje de conceptos lógicos matemáticos, por otro lado Mayorga (2019) refiere que los juegos didácticos fomentan a los infantes a aprender y de igual forma desarrollan el nivel de interacción, comunicación y socialización.

Por lo cual los resultados encontrados en la muestra de estudio indican que al aplicar los juegos didácticos a través de 15 sesiones fueron satisfactorios ya que los estudiantes mejoraron notablemente el aprendizaje en el área de matemática.

Al analizar el objetivo específico 3 el 85 % se ubicó en logro destacado, así mismo el 15 % se ubicaron en logro esperado y el 0 % se encontraban en proceso e inicio relacionado al aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados guardan relación con Mamani (2022) donde concluyó que el juego didáctico influye en el desarrollo de los aprendizajes en el área de

matemática, así mismo Gómez (2018) los juegos es un instrumento fundamental de mucho valor que se puede dar uso en todos los niveles educativos, por otro lado García (2013) los juegos educativos están destinados principalmente a instruir a los alumnos a tomar decisiones frente a los obstáculos de la vida, adquirir experiencia práctica en el trabajo en grupo y analizar las actividades de organización de los estudiantes, lo que ayuda a adquirir conocimientos teóricos en diversas disciplinas.

Por lo cual los resultados demuestran que al utilizar los juegos didácticos en la muestra de estudio los estudiantes mejoraron satisfactoriamente el aprendizaje en el área de matemáticas llegando a realizar agrupaciones, seriaciones, ubicarse en el espacio.

Al analizar el objetivo específico 4 en el pre test el 0% se encontró en el nivel logro destacado y nivel logro esperado; así mismo el 8% se ubicaron en el nivel proceso y el 92 % se encontraban en el nivel inicio y en el post test se visualiza que el 85 % se ubicó en el nivel logro destacado, así mismo el 15 % se ubicó en el nivel logro esperado y el 0 % se encontraban en el nivel proceso e inicio relacionado al nivel de aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados guardan relación con Según García y Llull (2009) menciona que la enseñanza del juego como instrumento pedagógico está relacionada con el desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y como estrategia de aprendizaje forma parte de la tradición humana. De esta forma, el desarrollo del niño depende del aprendizaje que el educador logre a partir de la estrategia del juego, por lo que los juegos educativos forman parte integral del

método de enseñanza, por otro lado García y Llull (2009) afirma que dichos juegos es de gran ayuda para el desarrollo psicomotriz, mejora las funciones cognitivas, favorece el desarrollo emocional y es una herramienta importante para la socialización de los niños, así mismo García y Llull (2009) manifiesta que el juego en la primera infancia es un vehículo natural para todos los aspectos de la madurez humana; es decir, los infantes aprenden jugando.

Por lo cual los resultados hallados en la muestra investigada muestran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática ya que los estudiantes lograron resolver problema de cantidades, de forma, movimiento y localización.

Al contrastar la hipótesis resultados muestran que hay una disimilitud entre el pre test y el post test al ser contrarrestadas con la aprueba de Wilcoxon el valor Z obtenido es  $-3,555$ , obteniendo una significancia asintótica de  $.001$ .

Estos resultados guarda relación con Paredes (2022) menciona que existe una relación alta entre los juegos y las matemáticas por otro lado Cartuche y Gonzales (2019) los materiales didácticos interactivo ayudan a mejorar el aprendizaje matemáticos, así mismo Vasquez (2022) concluyendo que existe una relación alta entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática.

Por lo cual al contrastar los resultados el nivel de significancia es de  $.001$  por ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa

## V. CONCLUSIONES

Se identificó que el 92 % que estudiantes se encontraron en el nivel inicio en el aprendizaje en el área de matemática por ello se concluyó que era necesaria aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.

Se aplicó los juegos didácticos mediante 15 sesiones donde la mayor parte de los alumnos se encontraron en logro destacado por lo que se concluye que al aplicar los juegos didácticos los estudiantes mejoraron el aprendizaje en el área de Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa de Sacanche considerar en sus planificaciones diarias a los juegos didácticos.

Se Indicó con un 85 % de los alumnos se encontraron en el nivel de logro destacado por lo que se concluye que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.

Se comparó los resultado donde el 92.5 en el pre test se ubicaron en el nivel inicio y en el pos test después de aplicar los juegos didácticos mejoraron notablemente sus aprendizaje en el área de matemática por lo que se concluye, los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023.

Se contrasto la hipótesis con la prueba estadística de Wilcoxon donde el nivel de significancia es de .001 por lo cual se concluye aceptando la hipótesis alternativa que es los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los

alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín – 2023.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la Institución Educativa de Sacanche considerar en sus programaciones a largo plazo los juegos didácticos como estrategia innovadora para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa de Sacanche considerar en sus sesiones de aprendizaje los juegos didácticos como un instrumento para enseñar.

Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa de Sacanche instruir a sus hijos utilizando los juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- López, D. (2019). Bajo rendimiento académico en el área de matemáticas del tercero de básica paralelo A, de la Unidad Educativa Santa María de la Esperanza, período lectivo 2018-2019.
- López, M. (2015). El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad. <http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>
- González, I. (2018). Usuarios de internet y redes sociales en el mundo en 2018. iLifebelt. <https://ilifebelt.com/usuarios-internet-redes-sociales-mundo-2018/2018/02/>
- Durán M. “Una renovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, Gestipolis. [Online]. Available: <http://www.gestipolis.com/una-renovacion-procesoensenanzaaprendizaje/>. [Accessed: 13-Oct-2016].
- Mamani, M. (2022). Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26272>
- Vigotsky, L. (1966). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Ortiz, A. L. y Hernández D. (2002), Cómo utilizar los juegos didácticos en la escuela. Recuperado el 14 de julio del 2017, desde:



<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/viewFile/1158/>

912

Cañeque, H. (1991) Juego y vida. Quadra quinta. Buenos Aires. Recuperado el 12 de mayo del 2015, desde: <http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-decuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>.

García, P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Universidad Rafael Landívar, Campus Regional de Quetzaltenango, Quetzaltenango, Guatemala

Medina, A. (2006). La didáctica: Disciplina pedagógica aplicada. Madrid, España: Prentice Hall.

Decroly, O. Monchamp, E. (1983). El juego didáctico: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid: Morata.

Decroly, O. Monchamp, E. (1983). El juego didáctico: Iniciación a la actividad intelectual y Chacón, P. (2008). Monografía de Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje Caracas.

Castro, E. (2001). Aprendizaje y evaluación en matemáticas. Matemáticas y su Didáctica para la formación inicial de maestros de primaria. Madrid, Síntesis.

Choque, P.(2021). Espacios lúdicos para desarrollar las competencias físicas, sociales, psicológicas y afectivas de los(as) niños y niñas de 5 a 8 años (Unidades Educativas Urbanas del Municipio Laja). <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/29064>

Cocha, A. (2023). El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, unidad educativa “Naciones Unidas”,

cantón Pelileo, provincia de Tungurahua. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://acortar.link/8L6gKW>

Coll, S. y Monereo, C. (2008). Psicología de la educación virtual. Madrid (España): Ediciones Morata.

Cotrina, V. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes del cuarto grado de educación Inicial de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús Casa Grande Ascope 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/29007>

Cruz, R. (2023). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.P. "Reyna de la Paz"- Alto Trujillo – 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32246>

Gómez, I. (2000). Matemática emocional: Los afectos en el aprendizaje matemático.

Madrid: Narcea

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. McGraw-Hill Interamericana Editores.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/18847>

Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación Inicial, de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.

- Mamani, M. (2022). Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26272>
- Moreno, M. (2009). La epistemología matemática y los enfoques del aprendizaje en la movilidad del pensamiento instruccional del profesor. *Revista Scielo*, 24(1).
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, H. (2018). Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y redacción de tesis 5ta Edición. Ediciones de la U.
- Ortis, L.(2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años I.E.I. N° 470 San Jerónimo de Chonta - Huánuco 2022.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28074>
- Paredes, V. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui – 2021.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/25124>
- Prior, O. (2020). La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles. Empoderamiento de la mujer en África. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles>
- Vasquez, G. (2022).Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26478>
- Vásquez, J.(2008) Tesis, juego y aprendizaje. Universidad de Zulia, Maracaibo.

Minedu, (2016). Currículo nacional, Lima – Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Vial, J. (1988). Juego y educación: Las ludotecas. Madrid.

Vygotsky, S. (1982). “El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño”, versión castellana de la conferencia dictada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.motriz. Madrid: Morata.

## ANEXOS

### Anexo 01 matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023	¿De qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023?	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar mediante un pre test el nivel</p>	<p><b>Hipótesis alternativa</b></p> <p>Ha: Los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023</p> <p>Ho: Los juegos didácticos no mejoran</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Los juegos didácticos</p> <p>Dimensiones</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>El aprendizaje en el área de matemática</p> <p>Dimensiones</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Pre-experimental</p> <p><b>Población:</b></p> <p>Alumnos del nivel Inicial de la Institución Educativa de Sacanche.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Alumnos de 5 años</p>

---

de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023. Aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023. Indicar mediante un

significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023

**Técnica:**  
Observación  
**Instrumento:**  
Guía de observación  
**Plan de análisis:**  
Uso de Excel 2016

---

post test el nivel de  
aprendizaje en el  
área de matemática  
en los alumnos de 5  
años del nivel  
inicial de la  
Institución  
Educativa de  
Sacanche, región de  
San Martín – 2023  
Compara mediante  
un pre test y pos test  
en qué medida los  
juegos didácticos  
mejoran el  
aprendizaje en el  
área de matemática  
en los alumnos de 5  
años del nivel  
inicial de la  
Institución  
Educativa de

---

---

Sacanche, región de  
San Martín – 2023

---

Nota. Elaboración propia



Anexo 02 instrumento de recolección de información

**Guía de observación**

Para evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023

Nunca (1) a veces (2) Siempre (3)

N°	ÍTEMS	1	2	3
<b>DIMENSIÓN 1 : Resuelve problemas de cantidad</b>				
1	Realiza agrupaciones.			
2	Realiza comparaciones de cantidad			
3	Reconoce números ordinales.			
4	Realiza seriaciones			
5	Realiza expresiones de peso de los objetos.			
<b>DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma</b>				
6	Reconoces figuras geométricas			
7	relaciona objetos por su forma			
8	fija relaciones de medida (largo- corto)			
9	reconoce formas bidimensionales			
10	reconoce formas tridimensionales			
<b>DIMENSIÓN 3: Resuelve problemas de movimiento y localización</b>				
11	Se ubica así mismo en el espacio. (cerca- lejos)			
12	Ubica objetos en el espacio ( arriba, abajo. dentro- fuera)			
13	Expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante- hacia atrás).			
14	Reconoce nociones temporales			
15	Reconoce longitud de objetos			

Anexo 03 Validez del instrumento



**TESIS: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE SAN MARTÍN – 2023**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA**

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

Nº	ÍTEMS	1	2	3
<b>DIMENSIÓN 1 : Resuelve problemas de cantidad</b>				
1	Realiza agrupaciones.			
2	Realiza comparaciones de cantidad			
3	Reconoce números ordinales.			
4	Realiza seriaciones			
5	Realiza expresiones de peso de los objetos.			
<b>DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma</b>				
6	Reconoces figuras geométricas			
7	relaciona objetos por su forma			
8	fija relaciones de medida (largo- corto)			
9	reconoce formas bidimensionales			
10	reconoce formas tridimensionales			
<b>DIMENSIÓN 3: Resuelve problemas de movimiento y localización</b>				
11	Se ubica así mismo en el espacio. (cerca- lejos)			
12	Ubica objetos en el espacio ( arriba, abajo. dentro- fuera)			
13	Expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento			

	(hacia adelante- hacia atrás).			
14	Reconoce nociones temporales			
15	Reconoce longitud de objetos			

Los ITEMS son pertinentes y necesarios  
 Se evidencia la cantidad necesaria de ITEMS para la aplicación del instrumento  
 Opinión de aplicabilidad:  
 Aplicable (X)                      aplicable después de corregir ( ) no aplicable ( )

NOMBRE Y APELLIDO DEL JUEZ EVALUADOR: *MANUELA RENGIFO CHANCHARI*  
 DNI: *46197427*  
 ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL  
 FECHA: *31 - 07 - 2023*

ORGANISMO REGIONAL SAN MARTÍN  
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
 RIBES Y OTROS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS  
*[Firma]*  
 Lc. *Manuela Rengifo Chanchari*  
 DOCENTE COORDINADORA



**TESIS: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE SAN MARTÍN – 2023**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA**

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

Nº	ÍTEMS	1	2	3
<b>DIMENSIÓN 1 : Resuelve problemas de cantidad</b>				
1	Realiza agrupaciones.			
2	Realiza comparaciones de cantidad			
3	Reconoce números ordinales.			
4	Realiza seriaciones			
5	Realiza expresiones de peso de los objetos.			
<b>DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma</b>				
6	Reconoces figuras geométricas			
7	relaciona objetos por su forma			
8	fija relaciones de medida (largo- corto)			
9	reconoce formas bidimensionales			
10	reconoce formas tridimensionales			
<b>DIMENSIÓN 3: Resuelve problemas de movimiento y localización</b>				
11	Se ubica así mismo en el espacio. (cerca- lejos)			
12	Ubica objetos en el espacio ( arriba, abajo. dentro- fuera)			
13	Expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento			

	(hacia adelante- hacia atrás).			
14	Reconoce nociones temporales			
15	Reconoce longitud de objetos			

Los ITEMS son pertinentes y necesarios

Se evidencia la cantidad necesaria de ITEMS para la aplicación del instrumento

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)                      aplicable después de corregir ( ) no aplicable ( )

NOMBRE Y APELLIDO DEL JUEZ EVALUADOR: SANDY RUIZ RUIZ

DNI: 00845503

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

FECHA:

*Sandy Ruiz Ruiz*

FIRMA DEL EXPERTO

33680





**TESIS: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SACANCHE, REGIÓN DE SAN MARTÍN – 2023**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA**

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

Nº	ÍTEMS	1	2	3
<b>DIMENSIÓN 1 : Resuelve problemas de cantidad</b>				
1	Realiza agrupaciones.			
2	Realiza comparaciones de cantidad			
3	Reconoce números ordinales.			
4	Realiza seriaciones			
5	Realiza expresiones de peso de los objetos.			
<b>DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma</b>				
6	Reconoces figuras geométricas			
7	relaciona objetos por su forma			
8	fija relaciones de medida (largo- corto)			
9	reconoce formas bidimensionales			
10	reconoce formas tridimensionales			
<b>DIMENSIÓN 3: Resuelve problemas de movimiento y localización</b>				
11	Se ubica así mismo en el espacio. (cerca- lejos)			
12	Ubica objetos en el espacio ( arriba, abajo. dentro- fuera)			
13	Expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento			

	(hacia adelante- hacia atrás).			
14	Reconoce nociones temporales			
15	Reconoce longitud de objetos			

Los ITEMS son pertinentes y necesarios  
 Se evidencia la cantidad necesaria de ITEMS para la aplicación del instrumento  
 Opinión de aplicabilidad:  
 Aplicable (X)                      aplicable después de corregir ( ) no aplicable ( )

NOMBRE Y APELLIDO DEL JUEZ EVALUADOR: LAURA ANGELINA ARTEAGA  
 DNI: 09942542                      FERNANDEZ  
 ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL  
 FECHA: 30/07/23

FIRMA DEL EXPERTO

Anexo 04 Confiabilidad de instrumento

	DIMENSIÓN Q					DIMENSIÓN 2					DIMENSIÓN 3					
Niño 1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	17
Niño 2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	19
Niño 3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	19
Niño 4	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18
Niño 5	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	22
Niño 6	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	18
Niño 7	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	19
Niño 8	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	21
Niño 9	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	22
Niño 10	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	21
Niño 11	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	19
Niño 12	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	24
Niño 13	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19
SUMATORIA DE VARIANZAS VARIANZAS A T. DE ÍTEMS	0.13017751	0.13017751	0.24852071	0.23668639	0.24852071	0.23668639	0.21301775	0.23668639	0.24852071	0.23668639	0.23668639	0.21301775	0.13017751	0.07100592	0.07100592	
	0.00407953															
	3.66863905															
	0.95															



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: .....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....  
.....  
.....

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo .....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

## Anexo 06 documento de aprobación para la recolección de la información

### SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN



### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo”

Chimbote, 13 de junio del año 2023

Sr(a)

Director(a) de la I.E Sanchanche

Distrito, Chimbote – Provincia del Santa.

Presente. \_

De mi especial consideración:

A través del presente, saludo a usted cordialmente y a la vez presentarme, Aide Maribel Burgos Mundaca, estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, identificada con D.N.I 41096829, CÓDIGO ORCID 0000-0002-0067-238X, perteneciente a la Escuela Profesional de Educación, y que actualmente me encuentro cursando el Taller de Titulación, cuyo producto es ejecutar el Instrumento de mi Trabajo de Investigación.

Mediante la presente acudo a su instancia con la finalidad de que me autorice a poder realizar mi trabajo de investigación de tesis, titulado Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sanchanche, región de San Martín – 2023, en su prestigiosa Institución educativa, de manera presencial.

Sin otro particular, agradezco la atención brindada al presente, no sin antes expresarle mi consideración, respeto y estima personal.

Atentamente:

Aide Maribel Burgos Mundaca

D. N.I: 41096829





## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Agrupa y aprende

### III. OBJETIVO: El niño realiza agrupaciones

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de colores y formas diferentes (circulo, cuadrado, triangulo, estrella, etc.)</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el	El niño realiza agrupaciones	Guía de observación .

			criterio que usó para agrupar.		
--	--	--	--------------------------------	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “AGRUPA Y APRENDE”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños tarjetas de diferentes colores y formas propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estas tarjetas? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “AGRUPA Y APRENDE”</p> <p>La investigadora reparte a cada niño un bloque de tarjetas, asegurándose de que las tarjetas tengan diferentes colores y formas para que los niños puedan agruparlos de manera adecuada. Cada niño en dos minutos tendrá que agrupar la mayor cantidad de tarjetas posibles de acuerdo con las características dadas (color, forma, similitud, etc.). Animo a los niños a hablar sobre su proceso de agrupación mientras juegan.</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Cómo decidieron agrupar las tarjetas? ¿Qué estrategias utilizaron? Les recordare la importancia de la agrupación en la clasificación y como ayuda a organizar mejor la información.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que</p>

no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) realiza agrupaciones			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Mayor o menor

III. **OBJETIVO:** Realiza comparaciones de cantidad

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con número del 1 al 5 (con representaciones visuales como dibujos)</li> <li>• Una caja</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el	El niño realiza comparaciones de cantidad	Guía de observación



			criterio que usó para agrupar.		
--	--	--	--------------------------------	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan comparaciones de cantidad.

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “MAYOR O MENOR”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños una caja con tarjetas (imágenes de patos) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué imagen observan en las tarjetas? ¿Cuántas imágenes vemos en cada tarjeta? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “MAYOR O MENOR”</p> <p>La investigadora comunica a los niños que deben de formar dos grupos, colocare una caja con las tarjetas a cada grupo, cada uno sacara una tarjeta y de lo que salga los niños deben de representar el valor número. Iniciare un dialogo con las siguientes preguntas ¿en qué grupo hay más niños? ¿En qué grupo hay menos niños?, se repetirá lo mismo hasta que todos los niños participen e identifiquen en que grupo hay más cantidad y en la otra menos.</p> <p>Reuniré a todos los niños para iniciar una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para representar el valor numérico? Recordándoles la importancia de reconocer la mayor y menor cantidad.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p>

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas son capaces de realizar comparaciones de cantidad.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) realiza comparaciones de cantidad			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ordena los números

### III. OBJETIVO: El niño reconoce números cardinales

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjeta con números ordinales escritos</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	El niño reconoce números cardinales	Guía de observación.

### VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
---------------------	--

búsqueda de la excelencia	Niños que no reconocen números cardinales
---------------------------	---

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>INICIO</b>
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ORDENA LOS NÚMEROS”</p> <p>La investigadora les invita a los niños a salir al patio, entregare a cada niño una tarjeta con un numero iniciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estas tarjetas? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ORDENA LOS NUMEROS”</p> <p>La investigadora pide a los niños a formar dos grupos, cada integrante del grupo representa un número, con mi ayuda el niño leerá el número que lo toco y deberá de mencionar en voz alta, el grupo deberá de ordenarse del 1 al 10 al sonido del silbato, o por ejemplo (ordenarse del 1 al 5 o del 1 al 3) el primero que gana suma un punto a su equipo, el equipo que acumula más puntos es el ganador. Les recordare la importancia de participar en el juego.</p> <p>Animo a los niños a hablar sobre su proceso de reconocer números ordinales.</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para ganar el juego? ¿Conocían a los números ordinales?</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

## VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños lograron reconocer los números ordinales.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Personal Social			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce los números ordinales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Torres de tamaño

### III. OBJETIVO: Realiza seriaciones

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques de construcción de diferentes tamaños y colores</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	El niño realiza seriaciones	Guía de observación .



		operaciones			
--	--	-------------	--	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas tienen conocimientos sobre las seriaciones

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “TORRES DE TAMAÑO”</p> <p>La investigadora muestra a los niños bloques de construcción de diferentes tamaños y colores en una mesa, propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué vemos en la mesa? ¿Cómo construirían torres? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “TORRES DE TAMAÑO”</p> <p>La investigadora invita a los niños a tomar un bloque y colocarlo en el centro de la mesa para comenzar la primera torre, luego les pediré que tomen otro bloque más pequeño y lo coloquen encima del bloque inicial para continuar la torre, doy la iniciativa de que el niño debe seguir eligiendo y colocando los bloques en orden desde el más pequeño hasta el más grande, para construir una torre vertical. Luego pediré a los niños que construyan torres del mismo color del más pequeño hasta el más grande. Les menciono a los niños que este juego les ayuda a desarrollar habilidades de clasificación, secuenciación y seriación. Aliento a los niños mientras construyen sus torres.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los</p>

quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron realizar seriaciones	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce seriaciones			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10		X	
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL peso mágico

### III. OBJETIVO: El niño realiza expresiones de peso de los objetos

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una balanza</li> <li>• Objetos de diferentes pesos como libros, juguetes, pelotas, almohada, etc.</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”,	El niño realiza expresiones de peso de los objetos	Guía de observación.

			<p>“pocos”, “ninguno”,  “más que”, “menos que”,  “pesa más”, “pesa  menos”, “ayer”, “hoy” y  “mañana”, en situaciones  cotidianas.</p>		
--	--	--	--	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no realizan expresiones de peso de los objetos.

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “EL PESO MÁGICO”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños objetos de diferentes pesos, los colocare en una mesa tarjetas y propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estos objetos? ¿Qué objetos observan? ¿Todos tienen el mismo peso?¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “EL PESO MÁGICO”</p> <p>Invito a los niños a seleccionar un objeto que se encuentra en la mesa y sostenerlo en sus manos, les pediré que describan como se siente el objeto en sus manos y que use palabras para expresar su peso. Por ejemplo, “ligero”, “pesado”, “muy pesado”, “más ligero que”, “más pesado que...”, etc. Cada niño debe de comparar ese objeto con otro objeto y expresar cuál cree que es más pesado o más ligero.</p> <p>Luego haremos uso de la balanza para encontrar el objeto más pesado, colocando varios objetos en la balanza uno a la vez, pediré al niño que observe los cambios en la escala. Identificare junto con los niños el objeto más pesado de todos. Los niños ordenaran los objetos en forma lineal, al</p>

principio el más ligero y el más pesado al final. Animo a cada niño a participar en el juego, recordándoles la importancia de identificar el peso de cualquier objeto.

### **CIERRE**

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? ¿lograron identificar el peso de cualquier objeto? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

## **VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

<b>¿Qué logro los estudiantes con esta actividad</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>
Los niños y niñas lograron realizar expresiones de peso de los objetos.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) realiza seriaciones			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9		X	
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Encuentra la figura geométrica

III. **OBJETIVO:** El niño reconoce figuras geométricas

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras geométricas hechas de cartulina (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, etc.)</li> <li>• Cinta adhesiva</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material	El niño reconoce figuras geométricas	Guía de observación



			concreto.		
--	--	--	-----------	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no reconocen figuras geométricas

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA LA FIGURA GEOMÉTRICA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños figuras geométricas de diferentes colores y formas (están pegadas alrededor de todo el aula) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con las figuras que están pegadas en la pared? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA LA FIGURA GEOMÉTRICA”</p> <p>La investigadora invita a los niños a buscar las figuras geométricas por el aula, deben de encontrar una figura específica que les mencione (por ejemplo, “encuentren un círculo”).</p> <p>Cuando encuentren la figura, en voz alta dirán que figura es y lo pegaran en la pizarra. Tendrá un minuto para competir entre ellos</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para encontrar las figuras?</p> <p>Les recordare la importancia de la agrupación en la clasificación y como ayuda a organizar mejor la información.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Cuáles son la figuras geométricas?,¿Qué les pareció la actividad de hoy?, ¿Qué es lo que más les gusto?,¿Para que hicimos esta actividad?, ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron?, ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los</p>

niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron reconocer las figuras geométricas.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce las figuras geométricas			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		X	
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7		X	
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10		X	
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Encuentra la forma

III. **OBJETIVO:** El niño (a) relaciona objetos por su forma

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas hechas de cartulina</li> <li>• Cinta adhesiva</li> <li>• Objetos cotidianos con diferentes formas (ejemplo: pelota redonda, caja cuadrada, vaso cilíndrico, libro rectangular, etc.)</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material	El niño relaciona objetos por su forma	Guía de observación .

			concreto.		
--	--	--	-----------	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no reconocen objetos por su forma

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA LA FORMA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños figuras de diferentes formas (pegadas en la pizarra) y objetos cotidianos que estas esparcidos en todo el aula, propiciamos el dialogo con preguntas ¿Por qué hay figuras pegadas en la pizarra? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA LA FORMA”</p> <p>La investigadora pide a los niños reunirse en dos grupos, cada integrante de cada grupo buscara objetos cotidianos que tengan formas similares a los que he colocado en la pizarra, les mostrare un forma específica y pediré que encuentres objetos en el aula que tengan esa forma. Por ejemplo, si muestro un círculo en la pizarra el niño buscara una pelota redonda. Una vez encuentre un objeto con la forma adecuada, pueden colocarlo debajo de la forma correspondiente en la pizarra, sumando un punto para su grupo, el equipo que acumula más puntos gana, todos los integrantes de cada grupo debe de repetir lo mismo</p> <p>Les recordare la importancia de participar en el juego y de reconocer las formas de los objetos.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Podimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p>

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron relacionar objetos por su forma.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) relaciona objetos por su forma			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6		X	
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mide y compara

### III. OBJETIVO: El niño fija relaciones de medida (largo-corto)

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta métrica</li> <li>• Objetos cotidianos de diferentes longitudes (cuerdas, lápices, juguetes, cajas, etc.)</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	El niño fija relaciones de medida (largo-corto)	Guía de observación .



## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no fijan relaciones de medida (largo-corto)

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “MIDE Y COMPARA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños una cinta métrica y objetos cotidianos de diferentes longitudes y tamaños (cuerdas, lápices, juguetes, cajas, libros, etc.) estarán organizados en una mesa para que los niños puedan observar propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos el día de hoy? ¿Qué objetos observan en la mesa? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “MIDE Y COMPARA”</p> <p>La investigadora reparte a cada niño una cinta métrica y coloca objetos sobre su mesa. Invitare a los niños a medir y comparar la longitud de diferentes objetos, tomaran un objeto y lo medirán utilizando la cinta métrica les ayudare a colocar el extremo de la cinta en un extremo del objeto y a leer la medida en el otro extremo. Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar iniciare un dialogo con las siguientes preguntas ¿Cuál es más largo, el lápiz o la cuerda? ¿Cuál es el objeto más corto? ¿Cuál es el objeto más largo?</p> <p>Les recordare la importancia de fijar relaciones de medida (largo-corto).</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los</p>

quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños lograron fijar relaciones de medida (largo-corto).	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) fija relaciones de medida (largo-corto)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6		X	
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** A formar una torre

III. **OBJETIVO:** El niño reconoce formas bidimensionales

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cilindro de cartulina</li> <li>• Conos de cartulina</li> <li>• Latas</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño reconoce formas bidimensionales	Guía de observación

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas que no reconocen formas bidimensionales

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “A FORMAR UNA TORRE”</p> <p>La investigadora invita a jugar libremente con los cuerpos geométricos del aula, inicia un dialogo con las siguientes preguntas ¿Qué formas tienen esos cuerpos geométricos? ¿Con todos se puede construir? Les muestra un cono y un cilindro de cartulina, comparan sus formas y las describen.</p> <p>Invita a los niños a clasificar solidos geométricos con forma de cono y cilindro que encuentran el salón realiza las siguientes preguntas ¿Cuáles tienen formas cilíndricas y cuales tienen forma de cono? ¿Qué características parecidas tienen? ¿Pueden rodar?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “A FORMAR UNA TORRE”</p> <p>La investigadora pide formar dos equipos, a cada grupo se le entregara latas.</p> <p>Trasladaran las latas de un lugar a otro formando una torre, el primero que termine suma un punto para su equipo, el equipo que acumule más puntos será el ganador.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

## VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
---	----------------------------------

Los niños y niñas lograron reconocer formas bidimensionales	Ninguna.
---	----------

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce formas bidimensionales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2		X	
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5		X	
6	NIÑO 6		X	
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8		X	
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Conociendo el cilindro, el cono y la esfera”

III. **OBJETIVO:** El niño reconoce formas tridimensionales

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño reconoce formas tridimensionales	Guía de observación.



## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no reconocer formas tridimensionales

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La investigadora cuenta a los niños el cuento: Carlitos y los cuerpos geométricos.</p> <p>Inicia un dialogo con preguntas: ¿Qué juguetes tenia Carlitos? ¿Qué les dijo su mamá?</p> <p>¿Es verdad que el cilindro y la esfera son planos como las figuras geométricas? ¿A qué objetos se parecen el cilindro, el cono y la esfera ?</p> <p>¿Qué cuerpos geométricos conoces? ¿Por qué son cuerpos geométricos?</p>
DESARROLLO
<p>Les presento el tema “CONOCIENDO EL CILINDRO, EL CONO Y LA ESFERA”</p> <p>La profesora muestra a los niños cuerpos geométricos como el cilindro, el cono y la esfera pliego pregunta: ¿Qué objetos del salón se parecen a ellos? (lastas, pelota, etc)</p> <p>Los niños observan los cuerpos geométricos y los objetos, los comparan estableciendo semejanzas</p> <p>Pedimos a los niños que manipulen los materiales (cilindro, cono y esfera), explicamos que son cuerpos geométricos porque tienen volumen.</p> <p>Desarrollan una ficha, en la cual identifican el cilindro, el cono y la esfera</p>
Cierre
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto?</p> <p>¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

## VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron reconocer las formas tridimensionales.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce formas tridimensionales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4		X	
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¿Dónde estoy?

III. **OBJETIVO:** El niño se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos pequeños (muñecas, pelotas, bloques)</li> <li>• Cinta adhesiva</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus	El niño se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)	Guía de observación .

			<p>movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.</p> <p>Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>		
--	--	--	---	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no se ubican así mismo en el espacio (cerca-lejos)

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “¿DÓNDE ESTOY?”</p> <p>La investigadora invita a los niños salir al patio, donde encontrarán varios objetos ubicados en diferentes distancias, iniciará un diálogo con las siguientes preguntas ¿Qué haremos el día de hoy?</p>

¿A qué distancia están ubicados los objetos? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?

La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.

### **DESARROLLO**

Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “¿DÓNDE ESTOY?”

La investigadora invita a los niños a pararse en un punto específico del área de juego. Por ejemplo, puedes decirles que se paren en el centro, le muestra un objeto y pregunta al niño si está cerca o lejos de donde está parado por ejemplo ¿Está la pelota cerca o lejos de donde estas parado? Cada niño debe de caminar hacia al objeto si está cerca o señalarlo si está lejos. Luego el niño se ubicara en diferentes puntos del área de juego y encontrara los objetos cercanos y lejanos desde distintas perspectivas. Todos los niños tendrán que participan

### **CIERRE**

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

## **VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

<b>¿Qué logro los estudiantes con esta actividad</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>
Niños y niñas lograron ubicarse a sí mismos en el espacio (cerca-lejos)	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**

**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2		X	
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9		X	
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Coloca y nombra en el espacio

### III. OBJETIVO: El niño ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, fuera)

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos pequeños (bloques, pelotas, muñecos, etc.)</li> <li>• Caja grande</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus	El niño ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)	Guía de observación



			<p>movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	
--	--	--	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no ubican objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “COLOCA Y NOMBRA EN EL ESPACIO”</p> <p>La investigadora reúne a todos los niños en un círculo y ubica una caja en el centro, dentro de la caja hay diferentes objetos inicia el dialogo con las siguientes preguntas ¿Qué haremos el día de hoy? ¿Qué objetos visualizan? ¿Podríamos crear un juego con esta caja lleno de cosas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “COLOCA Y NOMBRA EN EL ESPACIO”</p> <p>La investigadora muestra a los niños varios objetos, pide que cada uno tome uno y coloque en diferentes posiciones de acuerdo a lo que mencione. Por ejemplo "Coloca el muñeco arriba de la</p>

mesa", "Pon la pelota abajo de la mesa" o "Mete el bloque dentro de la caja". Animo a todos los niños a participar en el juego y elogio sus respuestas.

Les recordare la importancia de ubicar objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, fuera).

### **CIERRE**

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

## **VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

<b>¿Qué logro los estudiantes con esta actividad</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>
Ubicar objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en él espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Encuentra a tus amigos

### III. OBJETIVO: El niño expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	El niño expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-	Guía de observación .

				hacia atrás)	
--	--	--	--	--------------	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas que no expresan la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA A TUS AMIGOS”</p> <p>La investigadora invita a los niños salir al patio, les pide que empiecen a caminar a cierta distancia de su compañero propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué creen que haremos el día de hoy? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? Pido a los niños que señalen a su mejor amigo y describan su ubicación.</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA A TUS AMIGOS”</p> <p>La investigadora explica a los niños que van a encontrar a sus amigos en diferentes ubicaciones, para ello deben de dividirse en dos grupos, un grupo tendrá que cubrirse los ojos con las manos mientras el otro grupo es ubicado en diferentes lugares del patio. Una vez ubicados pediré al grupo que abran los ojos y encuentren a sus compañeros, animando a expresar la ubicación de sus amigos utilizando palabras como "cerca", "lejos", "encima de", "debajo de", "al lado de", "junto a", "detrás de" y "delante de" Por ejemplo, "Encuentra a María que está cerca del tacho de basura" o "Busca a Juan que está detrás de la silla".</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Cómo ubicación a sus compañeros? ¿Qué estrategias utilizaron? Les recordare la importancia del juego.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que</p>

no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron expresar la ubicación de sus amigos relacionado a su desplazamiento.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		X	
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7		X	
8	NIÑO 8		X	
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Viaje en el tiempo

III. **OBJETIVO:** El niño (a) reconoce nociones temporales

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujos que representen actividades cotidianas (despertarse, comer, jugar, dormir, etc.)</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa	El niño reconoce nociones temporales	Guía de observación.



			menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.		
--	--	--	---	--	--

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “VIAJE EN EL TIEMPO”</p> <p>La investigadora pega en la pizarra varias tarjetas que representan diferentes actividades cotidianas (dibujos de una cama para representar "dormir", un plato para "comer", un balón para "jugar", etc.) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué imágenes ven en la pizarra? ¿lo pueden describir? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “VIAJE EN EL TIEMPO”</p> <p>La investigadora explica a los niños que van hacer un viaje en el tiempo para hablar sobre los diferentes momentos del día, para ello les mostrare tarjetas y pregúntale al niño qué momento del día representa esa actividad (por ejemplo, "¿cuándo te cepillas los dientes?", "¿cuándo te vas a dormir?"). Una vez que el niño haya identificado el momento del día, pediré que coloque la tarjeta en la pizarra en el lugar correcto de la secuencia temporal (día o noche). Les mostrare diferentes tarjetas y preguntare al niño sobre los momentos del día en que ocurren esas actividades. Animare al niño a utilizar palabras como "antes", "después", "ayer", "hoy" y "mañana" para describir la secuencia temporal de las actividades.</p> <p>Por ejemplo, puede decir "me cepillo los dientes después de cenar", "ayer fui al parque", "hoy vamos a jugar al fútbol" o "mañana es mi cumpleaños"</p> <p>Les recordare la importancia de reconocer las nociones temporales.</p>

## CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

## VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

---

Burgos Mundaca, Ayde Maribel  
Investigadora

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce nociones temporales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		X	
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3		X	
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7		X	
8	NIÑO 8		X	
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12		X	
13	NIÑO 13		X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

### I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : DE SACANCHE
- **Lugar** : SAN MARTIN
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : BURGOS MUNDACA, AYDE MARIBEL
- **Tiempo** : 45´

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** El detective de la longitud

III. **OBJETIVO:** El niño reconoce longitud de objetos

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad de aprendizaje</li> <li>• Elaboración de materiales didácticos</li> </ul>	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta métrica</li> <li>• Objetos de diferentes longitudes (cuerdas, lápices, juguetes, libros, etc.)</li> </ul>

### V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos	El niño reconoce longitud de objetos.	Guía de observación

## VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “EL DETECTIVE DE LA LONGITUD”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños en una mesa varios objetos de diferentes longitudes y tamaños, cuerdas, lápices, juguetes, libros, etc. Propicio el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estos objetos? ¿Qué es lo que ven? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “EL DETECTIVE DE LA LONGITUD”</p> <p>La investigadora invitara a todos los niños a ser detectives especialistas en medir longitudes y comparar objetos, le entregara a cada uno una cinta métrica, les explicare como usar la cinta métrica.</p> <p>Cada niño debe de elegir un objeto que se encuentra en la mesa y deberá de medir utilizando la cinta métrica, le ayudare a colocar el extremo de la cinta en un extremo del objeto y a leer la medida en el otro extremo. Luego invitare a los niños a comparar la longitud del objeto con otros objetos. Por ejemplo, pregúntale: "¿Es el lápiz más largo o más corto que la cuerda?", "¿Cuál es más largo, el libro o el juguete?".</p> <p>Animare al niño a ordenar los objetos según su longitud, desde el más largo al más corto, o viceversa.</p> <p>Les mencionare a los alumnos la importancia de su participación durante el juego.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos</p>

hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

### VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

---

**Burgos Mundaca, Ayde Maribel**  
**Investigadora**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>ÁREA</b>	Matemáticas			
<b>DESEMPEÑO</b>	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	5 AÑOS			
<b>Investigadora</b>	Burgos Mundaca, Ayde Maribel			
<b>Ítems</b>	El niño (a) reconoce longitud de objetos.			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		X	
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7		X	
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13			X